Evil Spirit

Handbuch

WINDIGO PRODUCTIONS

Evil Spirit

Über das Spiel

Evil Spirit ist ein Abenteuerspiel, in dem der Protagonist aus Zufall an einem düsteren Ort strandet und dort um sein Überleben kämpfen muss. Die Spielwelt wird in der Ich-Perspektive durchschritten und enthält neben allerlei Rätseln auch eine Reihe feindselige Kreaturen. So wechseln sich Knobelaufgaben und schnelle Kampfsequenzen miteinander ab.

Das Spiel besteht aus vier Kapiteln, wobei innerhalb eines Kapitels keine Spieldaten nachgeladen werden müssen. Jedes einzelne Kapitel besteht aus zahlreichen Schauplätzen und wird von einem individuellen Musikstück untermalt. Der Spielfortschritt kann jederzeit in einem von zwei Spielständen gesichert werden.

Inhaltsverzeichnis

Über das Spiel....2
Mitwirkende....3
Technische Anforderungen....3
Steuerung....4
Spielinterface....4
  Menüleiste....4
  Aktionsmenü....5
  Optionsmenü....6
Inventar....6
  Persönliche Inventar....7
  Szeneninventar....8
Kampf....9
  Allgemein....9
  Anzeige....9
  Aktionsmenü....10
Lösungshilfe....11
  Gegenstände....11
  Kämpfe....12
  Waffen....12
  Kompass & Karte....13
  Spielende....13

Evil Spirit

Mitwirkende

Friedrich Volmering	**Konzept, Grafik und Programmierung**
Jörg „Eiswuxe“ Winterstein	**Musik**
Matthias Kramer	**Testing**
Sebastian Bach (poly.play)	**Publishing und Print Design**

Technische Anforderungen

Evil Spirit wurde für den Commodore 64 entwickelt. Es kann sowohl auf Originalhardware als auch in einem Emulator wie beispielsweise Vice gespielt werden. Das Spiel ist PAL und NTSC kompatibel, wobei die NTSC Version aufgrund der unterschiedlichen Hardwarespezifikationen in Bild und Ton geringfügig von der PAL Version abweicht.

Die Diskettenversion verwendet die C64-Kernalroutinen zum Nachladen von Inhalten und sollte daher mit Schnelladern kompatibel sein. In Vice kann der Ladevorgang durch Deaktivieren der „True Drive Emulation“ beschleunigt werden. Abhängig von der Vice Version muss zusätzlich „Enable Virtual Device“ aktiviert werden. Bei Problemen funktioniert mit der Aktivierung der Option „True Drive Emulation“ das Nachladen in jedem Fall, dauert dann aber entsprechend länger.

Spielstände werden auf Diskette in Laufwerk #8 gespeichert. Um in der Modulversion einen Spielstand zu speichern, muss ein Diskettenlaufwerk angeschlossen bzw. im Emulator ein Diskettenimage eingebunden sein. Das Modul selbst verfügt über keinen eigenen Spielstandspeicher.

Die Diskettenversion des Spiels ist SD2IEC kompatibel.

Evil Spirit

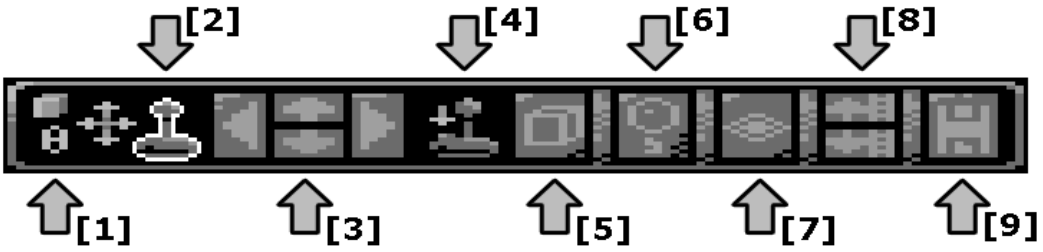
Steuerung

Die Steuerung des Spiels erfolgt vollständig per Joystick. Im Weiteren werden folgende Abkürzungen verwendet:

[BUTTON]	=	Feuerknopf
[UP]	=	Joystick oben
[DOWN]	=	Joystick unten
[LEFT]	=	Joystick links
[RIGHT]	=	Joystick rechts

Spielinterface

Menüleiste



[1] Anzahl der Gegenständer in der aktuellen Spielszene. Gegenstände, die in der Szene gefunden werden oder aus dem Inventar entfernt werden, erscheinen hier und können anschließend ins Inventar aufgenommen werden.

[2] Blinkt dieser Joystick, dann ist der Bewegungsmodus aktiv. Durch Bewegung des Joysticks bewegt man sich in die gewünschte Richtung. Mit **[BUTTON]** gelangt man in das Aktionsmenü.

[3] Die Pfeile zeigen die möglichen Bewegungsrichtungen an. Ein ausgegrauter Pfeile bedeutet, dass es in entsprechende Richtung keine Bewegung möglich ist.

[4] Blinkt dieser Joystick, dann wartet das Spiel auf **[BUTTON]** um fortzufahren.

Evil Spirit

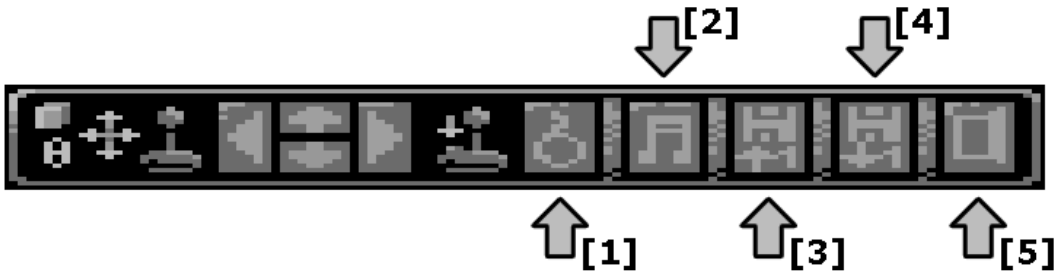
Aktionsmenü

Ist das Aktionsmenü aktiv, kann mit [**LEFT | RIGHT]** eine Aktion selektiert und mit **[BUTTON]** ausgeführt werden.
Das Aktionsmenü kann mit **[LEFT]** verlassen werden, wenn Menüpunkt (5) ausgewählt ist.

[5] **Inventar** In das persönliche Inventar springen und das Szeneninventar öffnen.
[6] **Untersuchen** Ein Fadenkreuz erscheint in der Spielszene. Fährt man mit dem Fadenkreuz über einen Interaktionspunkt, so erscheint ein Beschreibungstext. Gleichzeitig verändert sich der Cursor und die Bewegungsgeschwindigkeit des Cursors verlangsamt sich, solange sich dieser über dem Interaktionspunkt befindet. Mit **[BUTTON]** kann man einen Interaktionspunkt genauer inspizieren. Befinden sich dort nützliche Gegenstände, so erscheinen diese anschließend im Szeneninventar.
Der Untersuchen-Modus kann jederzeit mit **[BUTTON]** außerhalb eines Interaktionspunkts beendet werden.
[7] **Umschauen** In kurzer Folge werden alle Interaktionspunkte in der Szene hervorgehoben.
[8] **Vertikale Bewegung** Ist dieser Menüpunkt ausgewählt, kann man mit **[UP | DOWN]** die Szene nach oben oder nach unten verlassen. Vorausgesetzt, die entsprechende Bewegungsrichtung ist valide (nicht ausgegraut).
[9] **Optionsmenü** Das Untermenü wird geöffnet.

Evil Spirit

Optionsmenü



[1] **Neustart** Das Spiel wird beendet und startet wieder im ersten Kapitel.
[2] **Audio** Die Musik wird deaktiviert bzw. wieder aktiviert
[3] **Speichern** Der Spielstand wird in den gewählten Slot gespeichert
[4] **Laden** Der Spielstand aus dem gewählten Slot wird geladen
[5] **Zurück** Das Spiel springt zurück in den Bewegungsmodus

Wichtig *Mit **[UP | DOWN]** kann zwischen zwei Speicherplätzen gewechselt werden, wenn der Menüpunkt Laden oder Speichern ausgewählt ist. Der aktuelle Slot wird als Zahl an beiden Buttons (Laden/Speichern) dargestellt.*

Inventar

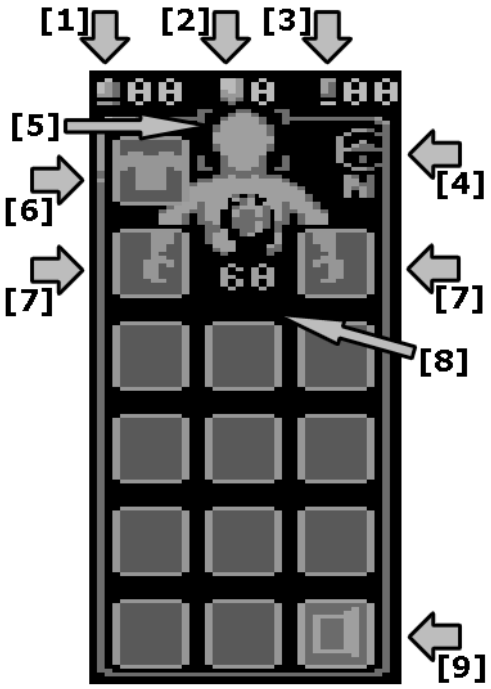
Das Inventar ist der Oberbegriff für zwei Bereiche:

- **Das persönliche Inventar** beinhaltet alle Gegenstände, die der Spieler bei sich trägt und ist immer sichtbar.
- **Das Szeneninventar** beinhaltet alle Gegenstände in einer Spielszene und ist nicht immer sichtbar.

Evil Spirit

Persönliche Inventar

Das persönliche Inventar besteht aus einer Reihe von Inventarslots, dem Munitionsvorrat und einem Kompass.



[1] **Kleinkalibermunition** Munitionsvorrat für Kurzwaffen
[2] **Schild** Schutzlevel durch Kleidung
[3] **Schrotpatronen** Munitionsvorrat für Langwaffen
[4] **Kompass** Zeigt die aktuelle Himmelsrichtung
[5] **Kopf** Bücher können zum Lesen hier abgelegt werden. Nahrungsmittel oder Erste-Hilfe-Kasten die hier abgelegt bzw. benutzt werden, werden konsumiert bzw. angewendet.
[6] **Körper** Kleidungsstücke die hier getragen werden erhöhen das Schutzlevel wodurch erlittenen Schaden verringert wird.
[7] **Hände** Gegenstände in den Händen werden im Kampf als Waffen verwendet.
[8] **Lebensenergie** Sinkt dieser Wert auf 0 ist das Spiel vorbei.
[9] Inventar verlassen

Wichtig *Aufgenommene Munition wird direkt dem jeweiligen Munitionsvorrat hinzugefügt und erscheint nicht im Inventar.*

Evil Spirit

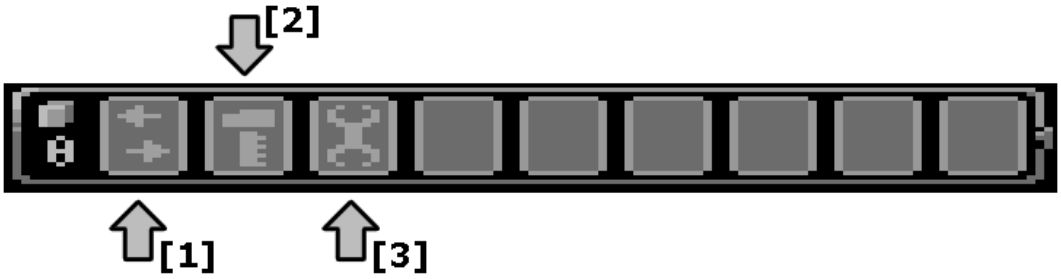
Szeneninventar

Das Szeneninventar beinhaltet alle Gegenstände, die sich an einem Schauplatz befinden. Gegenstände können dort hinterlegt werden und bei Bedarf später wieder aufgenommen werden. Gegenstände, die in der Szene gefunden werden, erscheinen im Szeneninventar.

Wichtig *Es werden immer nur sechs Gegenstände im Szeneninventar angezeigt. Sind mehr Gegenstände vorhanden, dann werden diese erst sichtbar sobald Gegenstände aus den sichtbaren Slots entfernt werden. Die Anzahl aller Gegenstände in der Szene berücksichtigt auch nicht sichtbare Gegenstände.*

Wichtig *Gegenstände können auch direkt aus dem Szeneninventar benutzt werden und müssen nicht unbedingt vorher in das persönliche Inventar übernommen werden.*

Wird ein Gegenstand in einem Inventar ausgewählt, so erscheint das Inventarmenü. Das Inventarmenü kann mit **[UP | DOWN]** verlassen werden. Mit **[BUTTON]** wird eine der folgenden drei Aktionen ausgewählt:



[1] **Bewegen** Gegenstände zwischen oder innerhalb der Inventare bewegen.
[2] **Kombinieren** Zwei Gegenstände im Inventar kombinieren.
[3] **Anwenden** Ein Gegenstand aus einem der Inventare auf einen Interaktionspunkt in der Szene anwenden.

Wichtig *Beide Inventare werden behandelt wie ein gemeinsames Inventar. Das Kombinieren funktioniert inventarübergreifend.*

Evil Spirit

Kampf

Allgemein

Trifft man auf Gegner beginnt der Kampf. Man kann bis zu drei Gegnern gleichzeitig gegenüberstehen. Die Distanz zu einem Gegner wird in drei Stufen unterteilt:

- **Nah**
- **Mittlere Distanz**
- **Weit entfernt**

Nur auf Nahdistanz können Nahkampfwaffen eingesetzt werden. Die Effizienz von Distanzwaffen kann über die Entfernung abnehmen.

Alle Gegner kommen kontinuierlich näher, bis sie sich in Nahkampfdistanz befinden (Ausnahme: Einige Zielscheiben im ersten Kapitel).

Anzeige

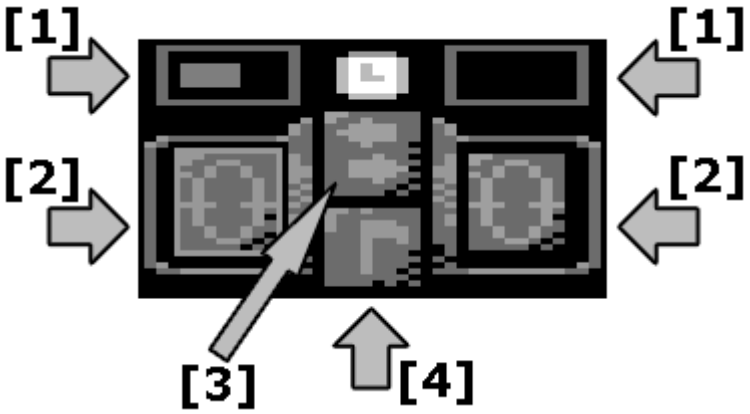
Für jeden Gegner wird die Entfernung in Metern und die verbleibende Lebensenergie als Balken dargestellt.

Der einem Gegner zugefügte Schaden wird unterhalb seines Lebensenergiebalkens als Zahl eingeblendet (rot-weiß). Der von Gegnern zugefügte Schaden wird oberhalb ihrer Köpfe angezeigt (grau-weiß).

Evil Spirit

Aktionsmenü

Im Kampf erscheint ein neues Aktionsmenü rechts unten.



[1] **Abklingzeit** Verbleibende Dauer bis mit der Hand wieder angegriffen werden kann. Die Abklingzeit ist unabhängig von der Waffe und dauert immer gleich lang.

[2] **Angriff** Wechselt in die Zielauswahl. Bei einem ungültigen Angriff (Nahkampfwaffe auf entfernten Gegner) wird die Zielauswahl abgebrochen.

[3] **Waffe wechseln** Öffnet das Inventar. Sobald eine Waffe angelegt worden ist geht es direkt zurück zum Kampf. Während das Inventar aktiv ist läuft der Kampf verlangsamt ab.

[4] **Fliehen** Solange noch kein Kampfteilnehmer eine Attacke ausgeführt hat ist die Flucht auf die letzte Kartenposition möglich.

Evil Spirit

Lösungshilfe

Die folgenden Hinweise sind als Hilfestellung gedacht und daher in Details bewusst ungenau gehalten.

Alles was hier verraten wird kann durch genaues Beobachten und Ausprobieren auch selbst herausgefunden werden.

Gegenstände

Das Spiel ist in mehrere Kapitel unterteilt. Jedes Kapitel ist für sich spielbar und es ist, mit einer Ausnahme, nicht zwingend notwendig auf Gegenstände aus vorhergehenden Kapiteln zurückzugreifen. Im Fall der Ausnahme ist nicht möglich das Kapitel zu verlassen, sofern noch ein Gegenstand im Inventar fehlt. Es ist daher nicht möglich in einer Rätsel-Sackgasse stecken zu bleiben.

Es ist jedoch möglich sich das Leben zu vereinfachen, indem man Gegenstände von einem Kapitel ins Nächste mitnimmt. Dazu gehören

- Waffen, Munition und Schutzkleidung erleichtern das Kämpfen in Folgekapiteln.
- Gegenstände die Lebensenergie wieder auffüllen sollten nach Möglichkeit verbraucht oder mitgenommen werden.
- Manche Gegenstände können in mehreren Kapitel verwendet werden. Hier gibt es zwar immer einen entsprechenden Gegenstand im Kapitel selbst, aber eventuell ist dieser Gegenstand nicht so einfach zu bekommen.
- Es gibt eine sehr kleine Zahl Kapitel übergreifende Rätsel. Diese sind allerdings bis auf die erwähnte Ausnahme optional.

Evil Spirit

Um Gegenstände einzusetzen müssen sie entweder in die Hand genommen (Waffen) oder getragen werden (Schutzkleidung). Es gibt aber auch Gegenstände, die automatisch benutzt werden, wenn sie sich im Inventar befinden.

Manche Rätsel lassen sich mit unterschiedlichen Gegenständen lösen. In diesem Fällen ist eine gemeinsamem Eigenschaft der Gegenstände ausschlaggebend.

Das Spiel enthält auch Gegenstände die vollkommen unnütz sind. Eigentlich sollte es bei jedem dieser Gegenstände vollkommen klar sein, dass er sinnlos und überflüssig ist. Eigentlich.

Kämpfe

Es gibt keinen Zufallsfaktor im Kampf. Die Geschwindigkeit mit der sich Gegner nähern und der Schaden (Typabhängig) ist immer konstant. Entscheidend ist es, unnötige Kämpfe zu vermeiden und die unterschiedlichen Waffen optimal einzusetzen.
Es gibt im Spiel Modifikatoren die den eigenen Schaden verändern können (positiv und negativ). Daher ist es hilfreich zu beobachten wie viel Schaden man im Kampf austeilt.

Waffen

Die meisten Waffen kann man so einsetzen wie man sie gefunden hat. Es gibt aber auch Waffen die erst hergestellt werden müssen.
Es gibt eine Waffe für deren Einsatz ist ein weiterer Gegenstand notwendig. Dieser muss nicht in der Hand gehalten werden. Es reicht, wenn er sich im Inventar befindet.
Einzelne Waffen als auch Waffenarten können besonders effektiv oder auch ineffektiv gegenüber bestimmten Gegnertypen sein.

Evil Spirit

Waffenübersicht

- **Pistole** Verbraucht Kleinkalibermunition
- **UZI** Verbraucht Kleinkalibermunition, bei jedem Schuss zwei
- **Schrotflinte** Verbraucht Schrotmunition. Effizienz nimmt mit steigender Entfernung ab.
- **Nahkampfwaffen** Sind unterschiedlich effektiv. Kann ein Gegenstand nicht als Waffe verwendet werden oder ist keine Munition für eine Schusswaffe vorhanden wird automatisch mit der Faust zugeschlagen.
- **Wurfwaffen** Müssen in einer Hand gehalten werden. Hat man mehrere, so wird nach dem Werfen direkt das nächste Exemplar in die Hand genommen.

Kompass & Karte

Es kann hilfreich sein sich zur Orientierung Karten der Kapitel anzufertigen. Dabei ist es wichtig auf den Kompass zu achten, da eine Bewegung manchmal auch eine Änderung der Blickrichtung beinhalten kann.

Spielende

Es gibt drei Möglichkeiten das Spiel zu beenden.Man kann sich natürlich dumm anstellen und sterben. Oder man kann das Ende erreichen und sich dabei mehr oder weniger geschickt anstellen. Abhängig davon gibt es eine leichte Variation der Endsequenz.